



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

THAMÍRIS CRISTINA ALVES DA SILVA

**EDUCAÇÃO INFANTIL: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE
ENSINO E APRENDIZAGEM**

JOÃO PESSOA - PB

2019

THAMÍRIS CRISTINA ALVES DA SILVA

**EDUCAÇÃO INFANTIL: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE
ENSINO E APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência para o título de
Licenciatura em Pedagogia, pela
Universidade Federal da Paraíba (UFPB),
Campus de João Pessoa, sob orientação da
Prof^a. Dr^a Fernanda Mendes Cabral
Albuquerque Coelho.

JOÃO PESSOA - PB

2019

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586e Silva, Thamiris Cristina Alves da.

EDUCAÇÃO INFANTIL: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO
DE ENSINO E APRENDIZAGEM / Thamiris Cristina Alves da
Silva. - João Pessoa, 2019.

48 f. : il.

Orientação: Fernanda Mendes Cabral Albuquerque Coelho.
Monografia (Graduação) - UFPB/CE.

1. Ludicidade; Brincadeira; Educação Infantil. I.
Coelho, Fernanda Mendes Cabral Albuquerque. II. Título.

UFPB/BC

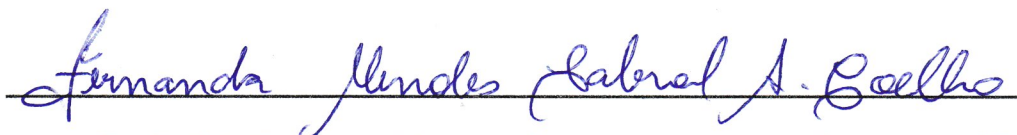
THAMÍRIS CRISTINA ALVES DA SILVA

**"EDUCAÇÃO INFANTIL: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO
ENSINO E APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência para o título de Licenciatura em Pedagogia, pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Campus de João Pessoa.

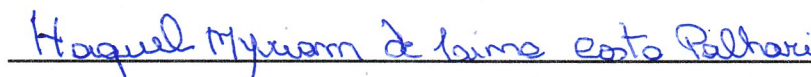
Aprovado em: 01/10/2019

BANCA EXAMINADORA




Prof^a. Dr^a. Fernanda Mendes Cabral Albuquerque Coelho – UFPB

(Orientadora)



Prof^a. Dr^a Haquel Myriam de Lima Costa Palhari

(Avaliadora)



Prof^a. Dr^a Norma Maria de Lima

(Avaliadora)

*Dedico este trabalho a toda minha família,
em especial aos meus pais, irmão e
professores que contribuíram na minha
trajetória acadêmica. Igualmente a Deus
por mais uma conquista em minha vida. A
todos minha gratidão.*

AGRADECIMENTOS

Início agradecendo a Deus por mais uma conquista em minha vida.

Em segundo a minha família, em especial a minha Mãe Maria das Graças Alves da Silva, ao meu pai, Edmilson Lacerda Alves da Silva e ao meu irmão Thiago Cristian Alves da Silva, pois, sem eles não teria conseguido realizar com êxito a minha trajetória acadêmica, visto que foram a minha base, uma vez que sempre me deram força, coragem e me ensinaram a nunca desistir daquilo em que se almeja.

Sou grata também aos meus amigos que me apoiaram e me ajudaram no percurso, pois mediante o incentivo e estímulo, consegui percorrer o meu caminho universitário até o epílogo.

Equitativamente, também sou agradecida ao docentes que contribuíram para a minha formação acadêmica, que me ensinaram de forma ética, qualitativa, demonstrando amor e carinho a sua profissão, o qual foi de extrema relevância para o meu aprendizado.

Por fim, agradeço igualmente a minha orientadora Prof.^a. Dr.^a Fernanda Mendes Cabral Albuquerque Coelho, pelo apoio, contribuições, atenção e estímulo durante o processo de construção desta monografia. Mediante o seu profissionalismo, transferiu confiança e segurança para realização deste trabalho.

Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade (VYGOTSKY, 1984).

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso teve por objetivo discorrer sobre a relevância da ludicidade dentro do âmbito escolar, com foco na Educação Infantil, na turma do Infantil V, ao qual foi realizado o estágio e desenvolvidas atividades que propiciaram a construção do conhecimento de forma dinâmica e prazerosa. Para realização do objetivo geral, foram definidos os objetivos específicos seguintes: identificar como as brincadeiras facilitam o processo ensino-aprendizagem e como a docente utiliza a ludicidade dentro da sala de aula, analisar como as brincadeiras interferem na educação e na aprendizagem das crianças na Educação Infantil, observar a didática da docente nas atividades lúdicas e como estão sendo utilizadas na inserção do conhecimento, além de desenvolver intervenções pedagógicas utilizando atividades lúdicas e interativas. O presente trabalho discorre em três capítulos que abordam o lúdico como contribuição no processo de aprendizagem, bem como, os docentes utilizam as brincadeiras no contexto da Educação Infantil. Teve como metodologia empírica a pesquisa do tipo descritiva e de abordagem qualitativa, cujos procedimentos utilizados foram: pesquisa bibliográfica; pesquisa de campo; observação participante e regência. Os resultados apontam a importância das atividades lúdicas no contexto da Educação Infantil como recursos facilitadores para o processo de aprendizagem das crianças, bem como para o desenvolvimento integral da criança. Tendo como base alguns teóricos como Carvalho (2015), Kishimoto (1998), Vygotsky (1989). Conclui-se que as brincadeiras são primordiais no currículo da Educação Infantil, como também, na educação e na aprendizagem das crianças e são utilizadas com bastante frequência pela referida docente, que entende os recursos lúdicos como estímulos ao desenvolvimento social, físico e intelectual das crianças. Através desta pesquisa, foi possível vivenciar práticas, entender os contextos do processo de ensino e compreender a relação entre teoria e prática da ludicidade.

Palavras- chave: Ludicidade; Brincadeira; Educação Infantil.

ABSTRACT

This Course Conclusion Paper aimed to discuss the relevance of playfulness within the school, focusing on Early Childhood Education, in the class of Infantil V, which was the internship and developed activities that provided the construction of knowledge in a dynamic way. and pleasurable. To achieve the general objective, the following specific objectives were defined: identify how play facilitates the teaching-learning process and how the teacher uses playfulness in the classroom, analyze how play interferes with the education and learning of children in education. Children, observe the teacher's didactics in the playful activities and how they are being used in the insertion of the knowledge, besides developing pedagogical interventions using playful and interactive activities. This paper discusses three chapters that approach playfulness as a contribution to the learning process, as well as teachers use play in the context of early childhood education. It had as empirical methodology the descriptive and qualitative approach research, whose procedures were: bibliographic research; field research; participant observation and conducting. The results show the importance of playful activities in the context of early childhood education as facilitating resources for the children's learning process, as well as for the integral development of the child. Based on some theorists like Carvalho (2015), Kishimoto (1998), Vygotsky (1989). It is concluded that the games are paramount in the curriculum of early childhood education, as well as in the education and learning of children and are used quite often by said teacher, who understands the playful resources as stimuli to the social, physical and intellectual development of children. . Through this research, it was possible to experience practices, understand the contexts of the teaching process and understand the relationship between theory and practice of playfulness.

Keywords: Playfulness; Play; Child education.

LISTA DE SIGLA E ABREVIATURAS

DCNEI- Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica

EEBAS - Escola de Educação Básica

RCNEI - Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil

UFPB - Universidade Federal da Paraíba

LISTA DE FIGURAS

Imagem 1. Atividade executada em sala de aula “cortando figuras”	34
Imagem 2- Atividade realizada em sala de aula escrevendo o nome.....	35
Imagem 3- Roda de conversa.....	35
Imagem 4- imitando a árvore	36
Imagem 5- Ciranda de roda.....	37
Imagem 6- imitando os animais.....	38
Imagem 7- Contação de história.....	38
Imagem 8- Apresentação de painel.....	39
Imagem 9- Painel.....	39
Imagem 10- Criatividade do aluno.....	40
Imagem 11- Entendimento da discente.....	43

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.....	15
2.1. O Brincar e a Aprendizagem.....	18
3. COMO OS DOCENTES UTILIZAM AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	23
3.1. As brincadeiras, como surgiram e como são aplicadas na Educação Infantil.....	26
4. METODOLOGIA.....	31
4.1. Campo da pesquisa.....	32
4.2. Os sujeitos da pesquisa.....	33
4.3. Procedimentos e instrumentos.....	33
4.4. Registros das observações de campo.....	34
5. O PLANO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	37
5.1. Análise dos resultados.....	41
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS	47

1 INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso teve por objetivo discorrer sobre a relevância da ludicidade no âmbito escolar, com foco na Educação Infantil. Como específico identificar como as brincadeiras facilitam a construção do conhecimento no processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil e como se processam as atividades lúdicas na sala de aula através do fazer docente.

As brincadeiras infantis que envolvem o lúdico, tanto no ambiente escolar quanto nas relações familiares, foram muito presentes durante a minha infância, o que me fez refletir sobre a importância do brincar para a formação dos sujeitos e principalmente durante infância, daí, a motivação a dissertar sobre o assunto.

A partir das leituras sobre o lúdico, foi possível apreender que as brincadeiras expressam formas de interação e aprendizagem, por meio da ludicidade o conhecimento ocorre de maneira prazerosa, tornando a brincadeira uma forte aliada ao desenvolvimento da criança, servindo de estímulo à aprendizagem do saber sistematizado.

Desse modo, torna-se prioritário, compreender a relevância do lúdico como facilitador no processo de aprendizagem das crianças na Educação Infantil, como também, sua intervenção no desenvolvimento delas. Para tanto, foram traçados os seguintes objetivos específicos: identificar como as brincadeiras facilitam o processo de ensino-aprendizagem e como a docente utiliza a ludicidade dentro da sala aula, analisar como as brincadeiras interferem na educação e na aprendizagem das crianças na Educação Infantil, observar a didática da docente nas atividades lúdicas e como estão sendo utilizadas na inserção do conhecimento, além de desenvolver intervenções pedagógicas utilizando atividades lúdicas e interativas.

Para embasamento teórico foram realizadas pesquisas bibliográficas tendo como base os seguintes autores: Carvalho (2015), Kishimoto (1998), Vygotsky (1989), Rodrigues (2000), entre outros, também foi realizada uma pesquisa de campo na Escola de Educação Básica (EEBAS) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), na sala do infantil V, a qual foi identificada a importância da ludicidade no âmbito escolar e como utilizá-la no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Nesse contexto, metodologicamente, trata-se de uma pesquisa de campo do tipo descritiva e de abordagem qualitativa, cujos procedimentos utilizados foram: pesquisa bibliográfica; pesquisa de campo; observação participante e regência.

O primeiro capítulo aborda como a ludicidade é necessária para o desenvolvimento intelectual das crianças dentro do ambiente escolar e também que por meio da brincadeira a criança aprende de forma mais rápida, associando os conteúdos com a prática.

O segundo capítulo investiga a prática docente destacando a ludicidade como método de ensino e aprendizagem na sala de aula, uma vez que facilita no processo de produção de conhecimento das crianças.

O terceiro capítulo discute sobre o contexto histórico das brincadeiras e porque utilizar a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem no contexto da Educação Infantil.

O quarto e último capítulo discorre sobre a prática pedagógica realizada na sala do infantil V na Escola de Educação Básica, localizada na Universidade Federal da Paraíba, relatando a prática exercida pela docente junto às crianças.

Foram realizadas atividades na sala de aula da Educação Infantil V, previamente planejadas e que contribuíram para o aprendizado e crescimento pessoal das crianças. Através das brincadeiras, foi possível promover a interação entre as crianças aguçando o desejo de participar das atividades elaboradas, como também, contribuir com o enriquecimento das atividades realizadas.

Por meio da pesquisa realizada tive o desejo de contribuir com a utilização da ludicidade na Educação Infantil na conjuntura da Escola de Educação Básica da Universidade Federal da Paraíba (EEBAS), propiciando reflexões, acerca das experiências lúdicas com a criança, a qual pode desenvolver a interação, concentração, participação e aprendizagem mais prazerosa.

2 O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

O lúdico é uma contribuição importante no processo de ensino-aprendizagem, pois é um elemento intermediário entre o conhecimento científico e o conhecimento real das crianças. Tal elemento, propicia estes sujeitos vivenciarem situações práticas e solucionar problemas cotidianos, além de contribuir na diversificação de atividades planejadas e elaboradas pelos docentes.

O termo lúdico origina-se na palavra latina “*ludus*”, a qual em outras palavras quer dizer “jogos” e “brincar”. Este não está exposto apenas no ato de brincar, mas igualmente na prática da leitura apoderando-se dela como maneira singela de descobrimento e percepção de mundo. As atividades lúdicas envolvem a criança, desenvolvendo um mecanismo estimulador da aprendizagem. “Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo” (AMARILHA, 1997, p. 88).

A ludicidade facilita no processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que as crianças podem aprender de maneira prazerosa, tornando-se mais fácil a interação em grupo, fazendo-se a percepção do mundo mais significativa. De acordo com o autor, a ludicidade depende, diretamente, da compreensão do texto e as figuras do livro como brinquedo, contribuem na formação de um futuro leitor. Em suas palavras: “O objeto, sons, movimentos, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo” (CUNHA, 1997, p. 29).

Sendo facilitador do processo de aprendizagem, esse método permite que a criança tenha a possibilidade de socialização e aprendizagem tanto de forma coletiva como na individualidade, podendo esclarecer suas dúvidas e retificar suas dificuldades.

Deste modo, as atividades lúdicas exercem um papel importante para elaboração do conhecimento, tendo em vista que através desta prática os sujeitos exercem a compreensão do próprio corpo, valores, conceitos, percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem. Nesse sentido, é fundamental que as escolas utilizem o lúdico como uma forma de construção dos saberes no processo educativo, não

apenas como um passatempo, pois por meio dele as crianças são estimuladas a participar das aulas com alegria e entusiasmo.

Antigamente, acreditava-se que a utilização da brincadeira como método de aprendizagem era utilizada por pais e professores apenas para exercitar mais o corpo do que a mente, sendo meramente uma atividade recreativa.

Para trabalhar com crianças pequenas é necessário conhecer seus desejos e necessidades, utilizando ações pedagógicas para cuidar e educar, visto que o cuidar e educar traz o reconhecimento do desenvolvimento, construindo saberes, compreendendo em que espaço e tempo a criança vive e que está inserida.

A concepção de que a brincadeira não propicia a aprendizagem e que não é produtiva se choca com a multiplicidade de contribuição teórica relacionada ao lúdico. Nas últimas décadas, a temática tem se destacado e vários autores reconhecem que a utilização do lúdico é de extrema relevância e uma ferramenta produtiva dentro da sala de aula.

Durante a Idade Média, o jogo foi associado aos jogos de azar, por isso considerados como “não-sério”. E, apenas no Renascimento o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de História, Geografia e outros.

O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares (KISHIMOTO, 2001, p.28).

Por outro lado, na contemporaneidade, existem docentes que planejam as suas aulas para que sejam significativas, organizando atividades que proporcione condições para trabalho em grupo ou individual visando o desenvolvimento da criança, à medida que identificar que a importância de vivenciar regras, normas, transformar, aprender mediante suas necessidades, recriar, ampliar seu raciocínio e sua linguagem.

Assim, vale destacar que ao trabalhar ludicidade o docente não está deixando a seriedade e a importância dos conteúdos que são inseridos na aprendizagem da criança, visto que o lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e a compreensão do conhecimento, pois os jogos, brincadeiras, brinquedos fazem parte do universo da criança, sendo assim, o lúdico pode ser inserido como processo educativo.

Com relação ao brincar, constitui-se em um conjunto de práticas, no qual proporciona conhecimentos e fatos construídos e acumulados pelos sujeitos no contexto em que estão inseridos, facilitando a aprendizagem, ensinando e repassando valores indispensáveis para a vida do ser humano oferecendo uma nova concepção de mundo.

A atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança, compreendendo suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral (RODRIGUES, 2000, p. 46).

Desse modo, o ato do brincar também é relacionado com a aprendizagem, tendo em vista que é aprender, uma vez que na brincadeira, encontra-se o suporte daquilo que posteriormente, proporcionará à criança aprendizagens mais aprimoradas. O lúdico converte-se em uma proposta educacional para enfrentar as dificuldades no encadeamento da aprendizagem.

O brincar também contribui para a aprendizagem da linguagem. A utilização combinatória da linguagem funciona como instrumento de pensamento e ação. Para ser capaz de falar sobre o mundo, a criança precisa saber brincar com o mundo com a mesma desenvoltura que caracteriza a ação lúdica. [...] as crianças que brincam geralmente não estão sós. A escola não deve cultivar apenas a espontaneidade, já que os seres humanos necessitam de diálogo, do grupo (KISHIMOTO, 1998, p. 148-149).

A ludicidade exerce um papel importante no processo de conhecimento, tendo em vista que através desta prática o sujeito desenvolve a coordenação motora, trabalho em grupo e também torna a aula mais prazerosa e incentiva a criação dos discentes. O brincar se torna uma atividade essencial para as crianças, pois é brincando que elas descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social, o brincar também contribui para a aprendizagem da linguagem das crianças. É uma forma de atividade complexa, indispensável ao desenvolvimento infantil, em todos os seus aspectos, seja físico, cognitivo, emocional, psico-afetivo ou social.

No âmbito educacional o papel do docente é de extrema relevância para definir a ferramenta necessária para o uso dos materiais escolares, planejando

a metodologia das atividades que serão realizadas dentro da sala de aula. Para verificar a preferência do aluno por materiais escolares e pelas atividades, é importante disponibilizar os mais diversos produtos escolares em situações de escolha livre, como aquelas situações que ocorrem nas creches, em que os agentes educativos disponibilizam brinquedos para as crianças brincarem livremente (SANTOS, 1996; MARTINEZ, 1990).

Portanto, a proposta do lúdico é possibilitar uma alfabetização relevante na prática educacional, é agregar conhecimento por meio da característica da visão de mundo. O lúdico propicia o rendimento escolar avante do conhecimento, a, fala, o pensamento e o sentimento.

2.1 O brincar e a aprendizagem

O brincar tem um significado muito importante para todas as crianças, uma vez que por meio das brincadeiras elas podem conhecer o universo e aprender a realizar tarefas do cotidiano. Ou seja, o brincar envolve os brinquedos, jogos, divertimento proporcionando uma aprendizagem mais aprazível. Introduzir a ludicidade no ambiente escolar do discente é uma forma efetiva de repassar o universo infantil. Nesta relação, partindo do pressuposto de que o desenvolvimento da perspectiva lúdica auxilia a aprendizagem do desenvolvimento pessoal e cultural, o brincar contribui para saúde mental e física das crianças.

.Segundo Vygotsky (1989) é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança, visto que por meio dele elas desenvolvem diversas habilidades como concentração, coordenação motora e autonomia. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. O autor deixa claro que a infância não deve ser distanciada do brincar e dos brinquedos pois estes são artefatos que influenciam diretamente no desenvolvimento infantil, proporcionando várias habilidades.

A questão da brincadeira aparece no Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI), destacando que:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 27, v.01).

Na Educação Infantil pode ser utilizado a brincadeira, jogos, desenhos, música, visto que atua no desenvolvimento da identidade e da autonomia das crianças, uma vez que a aula com o lúdico está direcionada para o discente sem perder seu objetivo propiciando uma aprendizagem espontânea e natural.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p.110).

Os professores devem utilizar as brincadeiras como forma de ensino aprendizagem, para proporcionar uma aprendizagem mais significativa e prazerosa para as crianças, no qual elas adquirem autonomia e criatividade estabelecendo uma relação entre brincadeira e aprendizado.

A utilização da ludicidade é necessária e de extrema relevância no desenvolvimento da criança em todos os aspectos, visto que proporciona e simplifica a aprendizagem, o progresso pessoal, emocional, social, cognitivo e cultural além de contribuir para uma saúde mental.

Utilizar os saberes prévios das crianças para introduzir os saberes científicos é muito significativo na construção da aprendizagem, visto que podemos utilizar brincadeiras na prática educativa facilitando a aquisição de conhecimentos e a interação entre os estudantes, como por exemplo, pular corda, brincar de esconde- esconde, a prática de brincar é a primeira praxe praticável e acessível ao indivíduo, possibilitando compreender o mundo ao seu redor. Desde o nascimento o bebê amplifica alguns processos e interação, as brincadeiras proporciona a ampliação do olhar das crianças para o mundo.

Nesta linha de pensamento é brincando que a criança aprende a socializar-se com as outras, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade. Kishimoto (1999, p. 110).

Com o contato imediato com brinquedos e materiais concretos ou pedagógicos, o qual estimulam às primeiras conversas, troca de ideias e convívio com os seres humanos, a imaginação da criança. É na brincadeira que a criança organiza o mundo ao seu redor.

Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer (CUNHA, 2001 p.14).

Toda criança precisa brincar, visto que por meio da brincadeira que a criança outorga sentido ao seu mundo, adquirir conhecimentos que auxiliarão a proceder sobre o meio em que se encontra. Em alguns momentos pode reproduzir, em suas brincadeiras, acontecimentos que observou em seu meio. Contudo, Brougère (2001, p. 99) lembra que: “brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: as coisas tornam-se outras. É um espaço à margem da vida comum, que obedece a regras criadas pela circunstância”.

Para Winnicott (1982) é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fluem sua liberdade de criação. Mesmo as mais ingênuas brincadeiras, aquelas que todo mundo faz com bebês, são estímulos relevantes para o desenvolvimento infantil.

Por meio da brincadeira a criança demonstra o que teria dificuldade de colocar em palavras, ela consegue expressar seus sentimentos, gostos e desejos e percepção do mundo.

As brincadeiras têm um papel especial e significativo nas interações criança-adulto e criança-criança. Por meio delas as formas de comportamento são experimentadas e socializadas. Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que cria as próprias brincadeiras, usando o antigo e o novo (KRAEMER, 2006, p.13).

A prática da ludicidade promove a absorção de elementos que vêm da cultura geral. Essa influência ocorre de diversas maneiras, e inicia com o ambiente e as condições materiais. Mediante as atitudes dos adultos a respeito das atividades, tão como o espaço, o tempo e os materiais colocado à

disposição das crianças, são concepções que terá uma atribuição relevante indispensável para o progresso da experiência lúdica. De acordo com o RCNEI:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação (BRASIL, 1998, p. 22).

As atividades pedagógicas quando trabalhadas corretamente, propicia circunstâncias adequadas a evolução do desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social. São as atividades lúdicas que possibilita as experiências completa no momento em que se associa ao ato, pensamento e ao sentimento.

O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência (RONCA, 1989, p. 27).

Na brincadeira a criança tem a liberdade de agir, criar e dar significado a sua ação. De acordo com Packer (1994, apud QUEIROZ, et al, 2006, p. 273), “brincar é uma atividade prática, na qual a criança constrói e transforma seu mundo, conjuntamente, renegociando e redefinindo a realidade”, ou seja, através das brincadeiras a criança expressa o que imagina ou incentivado o desenvolvimento de suas habilidades operatórias, físicas e motoras. Queiroz et al, (2006, p.6) complementa a afirmação ao dizer que, “existe uma crença de senso comum que o brincar da criança é imaginação em ação”.

O docente necessita está capacitado para desenvolver atividades lúdicas apropriadas para cada fase da criança, colaborando para um desenvolvimento crítico e social, planejando sua transformação, dispondo de atividades adequadas e coerentes. Para este propósito, o professor precisa buscar organizar suas aulas, procurando um sentido para propor determinada atividade, objetivando um bom desenvolvimento por meio desta. Utilizando como exemplo o brincar.

Não pode ser uma brincadeira sem sentido e sem um objetivo, assim a ludicidade exerce um papel educativo onde as crianças diferenciam as brincadeiras lúdicas de apenas brincadeiras,

tendo assim o educador o papel de planejar e mostrar às crianças o objetivo das brincadeiras desenvolvidas em sala de aula (CARVALHO et al. 2015, p.8).

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entreter-se com jogos infantis", ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

O brincar é relevante na forma de comunicação, visto que por meio da brincadeira a criança reproduz o seu cotidiano. A realização das brincadeiras proporciona uma maneira de aprendizagem mais significativa para os estudantes, facilitando o processo de reflexão, criatividade e autonomia, elaborando um vínculo estreito entre aprendizagem e jogo.

A partir do RCNEI as relações construídas durante o brincar, as interações e a produção do conhecimento, corroboram para o desenvolvimento de papéis destes diante da sociedade e os sujeitos que os cercam.

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p.27, v.01).

No ato de brincar, a criança trabalha diversas habilidades de aprendizagens, envolvidas pelo mundo do faz-de-conta que a brincadeira lhe proporciona. O faz de conta é o espaço que envolve a criança aguçando a imaginação, surgindo novos elementos partindo do olhar que ela tem do mundo que a cerca, partindo dele almeja a criação de outro mundo por meio de sua criatividade, além de propiciar um maior interesse por estas novas informações e por consequência possibilita um maior aprendizado.

Diante desta afirmação, não podemos desconsiderar a importância da brincadeira no ambiente escolar e em todos os momentos da infância, o brincar, o brinquedo. O ambiente do brincar, todos estes são fatores importantes e determinantes para o bom desenvolvimento e crescimento infantil.

3 COMO OS DOCENTES UTILIZAM AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Há algum tempo a educação da criança era uma obrigação dos seus familiares ou dos grupos sociais a qual estavam inseridas, por meio dos adultos que as crianças conseguiam se inserir e fazer parte desse grupo, também aprendiam a tornar-se integrante da comunidade, participando das tradições que era relevante para eles e a administrar os conhecimentos que eram indispensáveis para sobrevivência material e encarar as obrigações da fase adulta.

A Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica. É a única que está vinculada a uma idade própria: atende crianças de zero a três anos na creche e de quatro e cinco anos na pré-escola. Tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, LDBEN, art.29).

A educação da criança abrange conjuntamente dois procedimentos conexo e indissociável: educar e cuidar. Nessa etapa a criança inicia o contato com o mundo as que as cercam por meio de experimentos direto com as coisas desse universo e com as formas de demonstração que nele ocorre. A introdução das crianças no mundo era improvável se não dispusesse de atividades direcionadas concomitantemente para cuidar e educar, estivessem presentes. “Um professor com visão atualizada no que diz respeito ao ensino e que ouse utilizar novas técnicas de aprendizagem nas quais o aprender torna-se uma atividade agradável” (KRAEMER, 2007, p. 16.).

A propositura da ludicidade no âmbito da Educação Infantil é possibilitar um aprendizado significativo na prática educacional, é agregar o conhecimento de mundo. O lúdico possibilita rendimento escolar além do conhecimento, o pensamento, a fala e o sentimento.

Segundo Almeida “A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento”. (ALMEIDA 1994, p.41). Destarte propiciando uma aprendizagem mais significativa por meio da ludicidade, a qual demonstra o

quanto a mesma auxilia para a evolução das crianças, entre outros inúmeros benefícios.

A utilização dos meios lúdicos no âmbito escolar em que a criança está inserida torna-o mais prazeroso e gratificante, visto que serve como estímulo para o crescimento integral da criança. Um jogo educativo possibilita a criança a desenvolver sua inteligência, instintos sociais e experiências.

O lúdico torna-se válido para todas as séries, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo e na fantasia, como atividades relacionadas apenas infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil (RONCA, 1989, p. 99).

Nessa perspectiva, a brincadeira aparece como um relevante parceiro no desenvolvimento da criança, visto que beneficia o progresso físico, uma vez que possibilita a criança por meio do brincar a se tornar mais alegre, dinâmica, descontraída, animada, constatando que a criança desperta o prazer no ato de brincar.

No aspecto social o mesmo também se contempla no ato de brincar, posto que copiosas crianças mostram dificuldade de interação social. No momento em que elas utilizam a brincadeira para sua socialização facilita a interação com as outras, além de vivenciar experiências ajudando em sua aprendizagem e convívio social.

A socialização é tão fundamental no desenvolvimento infantil quanto à nutrição, cuidados e atendimentos às necessidades vital, isso vem se comprovando ao longo dos anos (VELASCO, 1996, p.14).

Quando duas ou mais crianças brincam juntas, acontece a comunicação, a qual é conhecida como comunicação entre os pares, contribuindo no processo de socialização, visto que a brincadeira é uma realidade social, espaço aforado de interação infantil, de construção do sujeito.

Nessa acepção, as brincadeiras provocam nas crianças a criatividade, contribuindo a construírem as suas utopias, despertam do mesmo modo para um mundo do conhecimento, o mundo do faz - de - conta, entre outros. Segundo Cunha (1984, p.15), “enquanto brinca a criança está se exercitando física, social e emocionalmente. Está crescendo em descoberta que vai fazendo, experiência que vai adquirindo”.

Ademais quando as crianças brincam com frequência, propicia a interação, favorecendo a socialização, ajudando na constituição do sujeito como igualmente do ser humano. O brincar é muito relevante para a criança, tendo em vista que auxilia no desenvolvimento infantil, visto que por meio do brincar as crianças aprendem regras, condutas, valores, costumes de sua sociedade, propiciando a aquisição de conhecimento e o desenvolvimento de diversas habilidades indispensáveis para a evolução das crianças.

As crianças que brincam na classe com intuito pedagógico, conseguem se apropriar do conhecimento de maneira direta e ativa. Porém igualmente por meio da representação, isto é, das brincadeiras, fantasias, jogos e do faz de conta, proporcionando uma aprendizagem lúdica, eficaz e prazerosa. A sala de aula pode se transformar em um ambiente de brincadeiras, caso o docente da Educação Infantil concilie as aulas com as brincadeiras pedagógicas, com uma única finalidade de proporcionar a aprendizagem qualitativa para as crianças por meio da diversão.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (BRASIL, 1998, v1. p.27) “as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa”. Neste sentido, o lúdico contribui para o desenvolvimento da criança e favorece a autoestima e valorização pessoal.

As atividades lúdicas como método de ensino é capaz de contribuir e estimular o interesse das crianças pelas atividades escolares aprimorando o desempenho deles, tornando mais fácil a aprendizagem.

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem (VYGOTSKY apud ROLIM, GUERRA e TASSIGNY, 2008,p.177).

As brincadeiras e os jogos são atividades lúdicas que estão cada vez mais presente na atividade humana. Por intermédio destas atividades a pessoa pode socializar, elaborar atividades, conceitos, ideias organizar relações lógicas e englobar a percepção. Essas ações contribui para a construção do sujeito. Santos afirma que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2011, p.12).

Nessa percepção, Rau (2007, p.51) ratifica afirmando que “o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento”.

Com base no que consegue fazer em cada momento, a criança com seis meses aos três anos possui habilidades diferentes de expressões relacionamento com o ambiente sociocultural em que está inserida. No percurso do seu desenvolvimento a criança vai aprendendo e adquirindo novas e diferentes habilidades e aptidões, no contexto das práticas sociais, as quais permitiram entender e agir de maneira mais ampla no mundo.

3.1. Como surgiram as brincadeiras e como são aplicadas na Educação Infantil

As crianças na antiguidade viviam da mesma forma que os adultos, participavam das mesmas atividades, vestimentas, festas, ritos, não havia o conceito de infância. De acordo com Ariès (1981) nessa época o trabalho não ocupava tanto tempo do dia e nem tinha o mesmo valor existencial que lhe atribuímos neste último século. A participação de toda a comunidade, sem discriminação de idade, nos jogos e divertimentos era um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e para se sentir unida. Aos poucos ainda conforme Ariès, esses jogos, brincadeiras e divertimentos passam a sofrer uma atitude moral contraditória. Por um lado, eram admitidos sem reservas pela grande maioria das pessoas, por outro, eram proibidos e recriminados pelos moralistas e pela Igreja, que os associavam aos prazeres carnavais, ao vício e ao azar.

Contudo aconteceu algumas modificações ao longo do século XVII, em especial por intervenção dos jesuítas. Em conformidade com Mary Del Priore I a partir do século XVI, difundiam-se duas representações infantis que estavam

na base da educação das crianças índias e mestiças no Brasil: o mito da criança santa e o da criança que imita Jesus, cujas brincadeiras serviriam de base para uma educação disciplinar e integradora.

Os humanistas do Renascimento identificaram que os jogos traziam algumas possibilidades educativas e com isso começaram a utilizá-los. Diante do exposto tornou-se a considerar as brincadeiras e jogos como meio de conservar a moralidade dos “miniadultos” não autorizando os jogos vistos como “maldosos” e indicando os apontados como “bons”.

A alegria, característico da atividade de brincar, principiou a ser visto como um elemento da pura personalidade infantil, como uma prática conata, na qual defendia dos males provocados pelo trabalho árduo e desgastante do universo adulto.

a criança quer puxar alguma coisa, torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se, torna-se ladrão ou guarda e alguns instrumentos do brincar arcaico desprezam toda a máscara imaginária (na época, possivelmente vinculados a rituais): a bola o arco, a roda de penas e o papagaio, autênticos brinquedos, tanto mais autêntico quanto menos o parecem ao adulto (BENJAMIN, 1984, p. 76-77).

Mediante a verificação e a valorização da brincadeira como fator relevante na aprendizagem das crianças o uso das atividades era visto como um fator autêntico no desenvolvimento das crianças, uma vez que a utilização da educação bancária tornava a aprendizagem de um modo mecânico sem muito desejo e instigação das crianças, pois a aprendizagem era realizada por meio da memorização.

Ademais as Diretrizes curriculares nacionais para a Educação Infantil/2010 (DCNEIS) destacam a brincadeira como atividade privilegiada na promoção do desenvolvimento nesta fase da vida humana. Segundo Dinello, 2004 (apud, FALKEMBACH, GILSE A. MORGENTAL, p. 1), por meio de atividades lúdicas:

As crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em outras relações criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e se tornando independentes.

Por intermédio do brincar as crianças desenvolvem as habilidades de memória, imaginação, habilidades motoras, imitação, equilíbrio, coordenação e atenção. O brincar aperfeiçoa o desenvolvimento, aprende a fazer, conhecer, a conviver. Incentivando a autoconfiança, curiosidade, conhecimento, autonomia, expandindo a atenção, pensamento e a linguagem.

O brincar faz parte da vida da criança. É brincando que ela inicia, desde a mais tenra idade, sua interação com o mundo, estabelecendo formas de comunicação, relacionamento e experimentação. O brincar é atividade constante e natural, que estimula o aprendizado e a apreensão de valores culturais e sociais. O adulto de maneira geral vê as atividades lúdicas quando praticadas por ele como atividades de lazer e ócio e quando se trata da criança, acredita que a brincadeira tem sempre valor educativo. Nem sempre é assim. O brincar é livre. Tem valor essencial no desenvolvimento dos seres, mas é também atividade criativa, de diversão e descontração. E, ainda assim, é no brincar que a criança tem a possibilidade de desenvolver habilidades motoras, perceptivas e cognitivas. Muitos estudos com crianças sugerem que o brincar da criança requer estratégias sociais de grande complexidade. A criança não se limita a imitação do mundo adulto, elas reinventam a todo tempo, um novo mundo. Esse mundo tem um pouco do que recebe de informação e um pouco dela mesma e de seus gostos e paixões próprias (MORAIS E PÚBLIO, p.13).

A brincadeira no ambiente escolar proporciona um laço entre as crianças e os educadores, visto que por meio delas ambos podem aprender, uma vez que a aprendizagem é constante e sempre estamos nos aperfeiçoando. Sendo assim os professores devem incentivar atividades significativas e planejadas para que seus educandos possam usufruir do prazer do brincar com o conhecimento perpassado por meio dele como também de momentos de lazer.

O contexto social em que a criança está inserida é muito significativo para o brincar, pois de acordo com Brougère (2002) o brincar não pode ser separado das influências do mundo, pois não é uma atividade interna do indivíduo, mas é dotado de significação social. Para o autor a criança é um ser social e aprende a brincar. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. “A criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas, ela brinca com o que tem na mão e com o que tem na cabeça” (BROUGÈRE, 2001, p.105). A brincadeira além de social é cultural, pois transcendem os saberes dos sujeitos e a realidade por eles vivenciadas. Vygotsky (2006), afirma que aprendizagem e desenvolvimento não são

sinônimos. Segundo o autor, a aprendizagem de uma criança e seu desenvolvimento estão ligados entre si desde os seus primeiros anos de vida; a aprendizagem deve ser coerente com o desenvolvimento da criança, a capacidade de aprender está relacionada com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra. Ao mesmo tempo, a aprendizagem estimula processos internos de desenvolvimento, criando zonas de desenvolvimento proximal. “[...] a aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental [...]” (VYGOTSKY, 2006, p.115).

Quando a criança em idade inicial começa a brincar ela utiliza-se da imaginação deixando de lado as regras que poderiam limitar a sua criatividade, mediante o avanço da idade algumas regras faz-se presente na brincadeira. De acordo com Vygotsky (2007) na abordagem histórico-cultural, brincar é satisfazer necessidades com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos. O brinquedo seria um mundo ilusório, em que qualquer desejo pode ser realizado. As duas principais características colocadas pelo autor são as regras e a situação imaginária, sempre presentes nas brincadeiras.

O papel do educador é intermediar o processo entre o brincar e a aprendizagem, visto que ele tem a função de intercessor da aprendizagem, sendo assim deve se assegurar que a brincadeira não está sendo realizada de forma bancária ou sem significado para a criança. Ayoub (2001), afirma que quando o adulto abre mão da sua mediação no processo educativo, a situação pode ser chamada de abandono pedagógico. A autora afirma que é justamente no contexto da brincadeira que o professor descobre o seu papel de mediador.

Na sociedade medieval era relevante que as crianças crescessem rapidamente para que ajudassem no trabalho adulto. Após os sete anos as crianças adentravam em uma família desconhecida para que pudessem aprender serviços domésticos. De acordo com Ariès (2006): “era através do serviço que o mestre transmitia a uma criança não a seu filho, mas ao filho de outro homem, a bagagem de conhecimentos, a experiência prática e o valor humano que pudesse possuir” (Ariès 2006, p.156). A criança tinha sua aprendizagem por meio da prática. Naquele tempo o trabalho doméstico não era considerado pejorativo e era visto como um método de educação tanto

para os ricos como pra os pobres. Como as crianças saiam muito cedo da casa dos pais, a família genitora não tinha controle sobre elas, mesmo em algumas situações voltando para casa após adultos, o que era difícil de acontecer.

A família não poderia portanto, nessa época, alimentar um sentimento existencial profundo entre pais e filhos. Isso não significa que os pais não amassem seus filhos: eles se ocupavam de suas crianças menos por elas mesmas, pelo apego que lhes tinham, do que pela contribuição que essas crianças podiam trazer à obra comum, ao estabelecimento da família. A família era uma realidade moral e social, mais do que sentimental. No caso de famílias muito pobres, ela não correspondia a nada além da instalação material do casal no seio de um meio mais amplo, a aldeia, a fazenda, o pátio ou a “casa” dos amos e senhores, onde esses pobres passavam mais tempo do que em sua própria casa (às vezes nem ao menos tinham uma casa, eram vagabundos sem eira nem beira, verdadeiros mendigos). Nos meios mais ricos, a família se confundia com a prosperidade do patrimônio, a honra do nome. A família quase não existia sentimentalmente entre os pobres, e quando havia riqueza e ambição, o sentimento se inspirava no mesmo sentimento provocado pelas antigas relações de linhagem (ARIËS, 2006, p.158).

No decorrer do tempo foram surgindo várias brincadeiras as quais discorrerei sobre as mesmas a seguir, uma brincadeira utilizada antigamente era amarelinha a qual teve o surgimento mediante uma adaptação dos treinamentos dos soldados é de origem romana, porém foram os portugueses que levaram para o Brasil. O nome amarelinha é um significado incerto da palavra de origem francesa “Marelle”, a mesma é referente a pedra utilizada para marcar as casas dos jogos.

Outra brincadeira bastante conhecida é o bambolê, onde os primeiros registros foram encontrados no Egito por volta de 3000 anos. Os brinquedos eram feitos com fios secos de parreira. O modelo atual que conhecemos em plástico foi elaborado pelos estudantes da Austrália. Em 1958 passou a ser comercializado o brinquedo o qual fez tanto sucesso que em 4 meses foram comercializados mais de 25 milhões de unidades do brinquedo. O qual pode ser utilizado em ginástica, aula de dança, brincadeiras, peças artísticas. Este brinquedo é uma ótima opção para ajudar no desenvolvimento da habilidade motora.

Outra brincadeira bastante conceituada é pular corda, a qual é encontrada em várias culturas no mundo. Na Roma e Grécia as pessoas costumavam

pular corda em comemoração a uma nova estação. Na China e no Egito a origem da brincadeira se deu por meio do processo de produção de cordas o qual visava aumentar a qualidade do serviço, visto que colocando a corda por volta do corpo melhorava o processo de trançamento, pois ficava mais rápido e fácil. Essa brincadeira pode ser realizada individualmente ou em grupo, fortalece o corpo e auxilia na interação social.

Diante das brincadeiras expostas, é possível afirmar que a realidade escolar precisa estar pautada na sensibilidade em compreender as brincadeiras e o brincar como fundamentais no desenvolvimento infantil, para que assim os mesmos se desenvolvam de forma plena e com acesso a uma educação de qualidade que respeite os estágios e as etapas do desenvolvimento infantil.

4 Metodologia

Como já informado, este estudo objetivou-se em investigar sobre a ludicidade no âmbito escolar em especial na Educação Infantil e suas implicações para o desenvolvimento integral da criança, neste entendimento, caracterizamos como uma pesquisa de campo de abordagem qualitativa, a qual é “determinada pela busca da essência da realidade humana e social” (TAVARES e RICHARDSON, 2015, p. 144). De acordo com Marconi e Lakatos (2010) a pesquisa de campo se qualifica como um método usado para conseguir informações indispensáveis a respeito dos resultados pretendidos.

Nesta concepção, relacionado aos objetivos, o presente estudo se caracteriza como uma pesquisa descritiva, solicitando ao investigador a descrição precisa das informações acerca de acontecimentos e fenômenos de determinada realidade a qual se planeja estudar (TRIVIÑOS, 1987).

A abordagem de análise é caracterizada como pesquisa qualitativa, que conforme Minayo (2001) é particularmente empírica, qual preocupa-se em investigar os fatos a partir de suas acepções, razões, pretensões, convicções, valores, atitudes e crenças, quer dizer, preocupou-se com o que não pode ser quantificado ou reduzido a operacionalização de variáveis. A pesquisa qualitativa é criticada pela sua subjetividade e pelo envolvimento emocional do pesquisador com o fenômeno investigado (MINAYO, 2001, P.14).

A análise dos dados sucedeu por meio de uma concepção dedutiva, compreendendo-se o fenômeno do particular para o geral, dialogando com as concepções teóricas a respeito do objeto estudado.

4.1 Campo da pesquisa

A realização dessa pesquisa foi desenvolvida na Escola de Educação Básica da (UFPB), localizada no Campus I da Universidade Federal da Paraíba, bairro do Castelo Branco, fundada em 21 de setembro de 1998. Originou-se como Centro de Convivência Infantil (CCI), por meio das reivindicações dos órgão de Associação dos Funcionários da Universidade Federal-AFUF, hoje em dia, Sindicato dos Trabalhadores em Ensino Superior da Paraíba- SINTESP, Associação de Docentes da Universidade Federal-ADUF e Diretório Central dos Estudantes-DCE, visando a necessidade de uma creche para atender os filhos dos discentes, docentes e funcionários da UFPB, assim como, da comunidade vizinha, com idade de 4 meses a 4 anos.

No mês de fevereiro de 1990 começou as atividades e em 23 de setembro de 1993, deu-se a vinculação ao Centro de Educação- CE, com a sigla CECOI- Centro de Convivência Infantil, atendendo a comunidade nas imediações do Campus I da UFPB, sendo filhos de funcionários da Universidade e educadores, compondo-se de uma clientela múltipla, relacionado a situação socioeconômica escolar. Visto que o pedido de diversos pais de crianças matriculada na Creche, no ano de 1997 efetuou ampliação do atendimento das crianças, expandindo à alfabetização, isto é, até 6 anos de idade. Em 2008, foi instaurado o ensino fundamental com o 1º e 2º ano, discente decorrentes respectivamente do jardim II e alfabetização.

Na atualidade a Escola de Educação Básica se evidencia pelo atendimento à comunidade em geral, a qual tem a função primacial de contribuir com o desenvolvimento intelectual e profissional da comunidade, colaborando com suas intervenções de ensino, extensão e pesquisa para redução memoriosa dos processos de exclusão, no qual as classes populares menos favorecidas enfrentam. Propiciando oportunidades de acesso, permanência, conquista e êxito das crianças e adolescentes que em outra

circunstâncias não teriam oportunidade de a ter acesso a uma escola de ótima qualidade.

A estrutura funcional da Escola de Educação Básica compreende os princípios de uma escola participativa e democrática, a qual oportuniza a interseção das diferenças presente no multiculturalismo característico do mundo contemporâneo. Neste ponto de vista, a iminência máxima de decisão é o Conselho Deliberativo, o qual tem a funcionalidade de determinação, normativa, consultiva e representativa no ambiente administrativo-didático-pedagógico.

A coordenação da escola supracitada representa uma gestão democrática responsável pela proposta de projetos e atividades junto ao Conselho Deliberativo e pela coordenação, avaliação das atividades administrativas e pedagógicas, acompanhamento, em uma metodologia de colóquio e integração com os demais setores da escola e com a comunidade.

A escola atendente a Educação Infantil nas fases do Infantil III ao V, como também o Ensino Fundamental do 1º ao 5º anos nos dois turnos (manhã e tarde), nesta é disponibilizado serviços de nutrição, assistência social, psicologia, atendimento médico e enfermagem. A estrutura do local é confortável e possibilita o brincar e as brincadeiras nos seus espaços como parque, pátio e também sala de recursos e multimídias.

4.2 Os sujeitos da pesquisa

A pesquisa ocorreu com 15 criança de ambos os sexo, sendo 3 meninas e 12 meninos da turma do Infantil V no turno matutino, com idade de 5 e 6 anos da Escola de Educação Básica da Universidade Federal da Paraíba.

4.3 Procedimentos e instrumentos

A pesquisa de campo teve a duração de quatro meses, na qual desenvolvi os seguintes procedimentos: visita à escola; observação em sala de aula, evidenciando as atividades lúdicas desenvolvidas diariamente com as crianças, as interações com os colegas e com a docente, e o método como são realizadas as atividades lúdicas. Como a pesquisa elegeu o estudo de caso, foi efetuada uma conversa informal com a docente para planejarmos um cronograma de observações, participação e regência.

No decorrer da pesquisa, os registros das observações do campo de pesquisa, seguiram os mesmos parâmetros de um relatório de estágio, consequentemente, foram realizadas a descrição dos acontecimentos com base nas experiências empíricas em sala de aula, possuindo como base o diário de campo e o uso de fotografias. Dando seguimento exibiremos os relatos de experiências, igualmente, a análise e discussões com relação a fundamentação teórica selecionada para pesquisa.

Os instrumentos utilizados na pesquisa foram livros, caixa de som, anotações, câmera, desenhos, papel A4, painel e lápis de pintar.

4.4. Registros das observações de campo

A elaboração destes registros se faz por meio de parâmetros de estágio, por conseguinte efetuaremos a narração com base nas experiências empíricas e das intervenções em sala de aula, dispondo do auxílio o diário de campo, as observações participante e não participante.

O estágio foi realizado na sala do Infantil V, no qual identificamos que a estrutura da sala de aula era muito acolhedora, iluminada e decorada com cartazes feitos pelas crianças e a educadora.

Pude identificar a preocupação e cuidado da professora com os educandos, no primeiro momento ela inicia a aula com a acolhida desejando bom dia a cada criança na hora da entrada. Em seguida a docente distribuiu massinha para que as crianças se divertissem, após isso pediu os cadernos de casa para corrigir a atividade levada para casa. A partir destas observações relacionei a pratica da docente com o que se descreve como gestão de sala de aula, na qual a educadora consegue conduzir a aula de modo prazerosa e organizada.

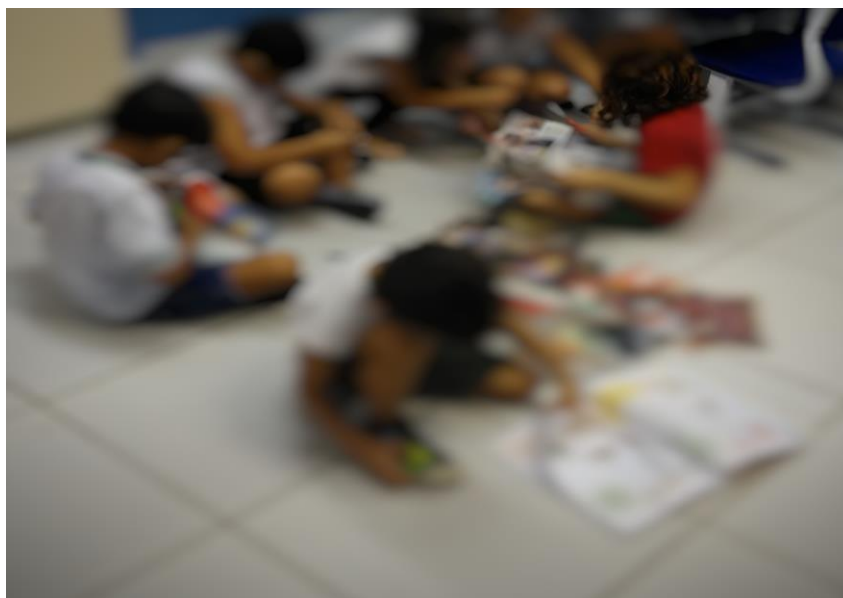
Posteriormente as crianças foram à brinquedoteca, uma vez que estava na hora do recreio, adiante as crianças lavaram as mãos para lancharem e depois escovaram os dentes, ainda foi realizada a hora do relaxamento no qual os educandos sentavam nas cadeiras e ouviam uma música relaxante para se acalmar, mediante o carinho da professora que passava de carteira em carteira fazendo carinho nas crianças.

Cada estudante escolheram um livro para levar para casa, visto que era o dia da leitura, no qual seria realizada a leitura com os pais e no dia seguinte seria compartilhado com a turma e a professora o que entenderam do livro e se gostaram ou não do mesmo.

Ademias a docente utilizou de maneira dinâmica uma música para que as crianças aprendessem o senso de direção direita e esquerda, também fez um jogo de adivinhação, no qual uma criança escolhia um crachá e tinha que adivinhar o nome escrito no mesmo que por sua vez era o nome de um colega de turma.

A docente utilizava a rotina na sala de aula para facilitar a compreensão e organização da sala de aula, no entanto em alguns dias específicos os estudantes realizavam atividades lúdicas em outros espaços além da sala de aula, como fizeram na semana da culinária, no qual os educandos assistiram uma peça, em que demonstrava a importância das frutas para saúde e bem estar na vida das pessoas.

Na observação das aulas pude constatar a elaboração e realização de algumas atividades de elaboração de cartazes e dança, onde será escrito em seguida. No primeiro momento da atividade os estudantes escolheram em revistas e livros uma figura que mais lhe agradava.



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR (2019)

Após recortar a imagem colaram em um cartaz e abaixo da figura escreveram o nome das ilustrações com o auxílio das estagiárias. Retirar esta



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR (2019)

Depois de formar o cartaz intitulado de as figuras e seus nomes após a construção do cartaz foi efetuado a aula de dança com duas estagiárias de dança, em que realizaram contação de história, folclóricas, na qual a contou a história de comadre florzinha, como a mesma defendia a mata e que não era pra fazer mal a natureza.



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR (2019)

Logo em seguida utilizaram a música (*Defende a mata*) para elaborar uma dança, em que os discentes escolheram uma árvore e as imitavam, depois da dança as crianças relatam qual árvore tinha escolhido e o por que, para concluir a atividade as estagiárias indagaram aos estudantes se haviam

gostado das atividades realizadas, no qual as crianças puderam expressar suas opiniões. As crianças entenderam que é preciso cuidar da mata e dos animais e que é importante preservar o meio ambiente.



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR (2019)

As atividades supracitadas desenvolveram a coordenação motora, interação, criatividade, trabalho em grupo, criatividade, concentração, tornando a aula interessante por serem realizadas atividades lúdicas e prazerosa, além de contribuir imensamente com a aprendizagem dos estudantes, visto que estão tendo a oportunidade de obter conhecimentos de maneira agradável e com isso absorve muito melhor os assuntos abordados.

5 O PLANO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

A elaboração desse plano de ação é uma tentativa de promover atividades que sejam práticas pedagógicas curriculares na Educação Infantil, possibilitando as crianças experiências de aprendizado, interação e prazer. Baseado no que diz o Art. 9 das Diretrizes Curriculares Nacional da Educação Infantil (DCNEI), Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, o planejamento dessa vivência na escola busca motivar a prática de atividades que cumpram com as propostas de experiências contidas nesse documento. Para isso, foram selecionados e pensados alguns momentos a fim de proporcionar às crianças práticas que favorecem, ampliam, promovem e incentivam conhecimentos e aprendizagens através de brincadeiras, interações e a utilização de recursos diversos.

Cada uma das propostas do plano está inclusa em alguns dos eixos norteadores de experiências da Educação Infantil, exemplo disso, é que são atividade que promovem o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança.

A atividade foi iniciada ao solicitar que os educandos sentassem em círculo no chão para ouvirem e aprenderem a música, repetindo-a algumas vezes e depois em roda cantamos a música Brincadeiras dos artistas, Patati e Patatá. Nessa atividade busquei desenvolver a concentração e a interação com os educandos por meio das possibilidades que a música nos oferece, uma vez que esta está presente no cotidianos dos sujeitos e com as crianças isso não é diferente.



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR (2019)

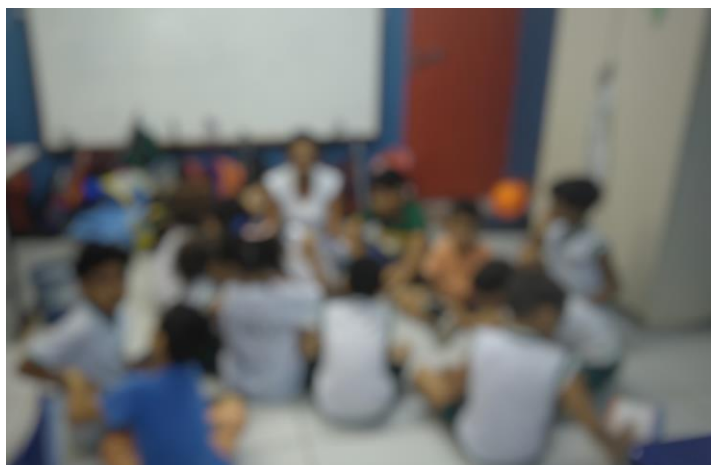
Durante a roda cantamos a música e realizamos as imitações sugeridas na música de forma segura e divertida para que os discentes aprendessem a música abordada.



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR (2019)

A segunda atividade foi realizada a apresentação narrativa do livro A menina bonita do laço de fita. No primeiro momento organizei a sala de aula em uma roda com todos sentados, para fazer apresentação da narrativa do tema escolhido explorando nas falas quem já conhece a história, da Menina bonita do laço de fita. Apresentei a exposição do livro, como capa, autora, quem fez a ilustração, o ano da publicação e a editora.

Segundo momento, apresentei os narradores. Em seguida mostrei cada personagem no livro para que elas pudessem manuseá-los. Podendo ler coletivamente o texto através de canção do enredo da história.



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR (2019)

Para o terceiro momento, pós a leitura explorar o relato das crianças, do que mais gostaram dos personagens e o porquê. Deixei as crianças livres para produções livres de desenhos dos personagens, brincar com as cores, através de desenhos.

A terceira atividade também ocorreu por meio de contação de história do livro intitulado de A zeropeia. Todos sentando em roda foi indagada algumas questões como quem gosta de ler histórias, o nome de uma historinha que gostam. E se estavam entusiasmado para ouvir a história levada para eles. Em seguida foi realizada a leitura participativa para instigar as crianças a participarem. Com perguntar, falas e entonações.



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR (2019)

Após a apresentação da história com o auxílio do painel que continha todos os animais do enredo. Foi realizada uma conversar sobre a história, (Quantas patas tem a centopeia? Quantas patas ela ficou? Os amigos dela ajudaram? O que os amigos fizeram?



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR (2019)

Os estudantes realizaram desenhos sobre a história contata e coloriu de acordo com o seu entendimento sobre a mesma. Essa atividade foi muito

relevante, visto que os estudantes não conheciam a mesma e mediante a apresentação da história, ficaram encantado e entusiasmado.

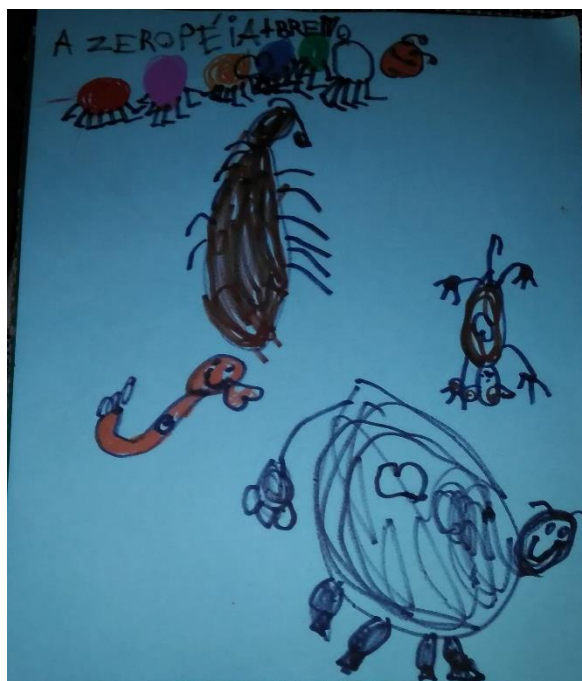
5.1 Análise dos resultados

Ao analisar os desenhos realizados pelas crianças, foi perceptível a criatividade e sensibilidade na maneira como desenharam e expressaram o seu conhecimento acerca do conteúdo abordado, com pinturas, esse procedimento só foi possível, pois a educadora do Infantil V, sempre estimulou bastante a criatividade dos estudantes e também os deixam expressar seus conhecimentos de maneira livre.

A inserção da linguagem oral e escrita no meio de crianças da Educação Infantil, segundo Baptista,

se justifica por considerarmos que a criança produz cultura e que essa produção se realiza na interação que ela estabelece com o mundo e com as diversas produções culturais desse mundo. A escrita é um elemento importante dessa cultura com o qual a criança interage e demonstra interesse em compreendê-lo e dele se apropriar (BAPTISTA, 2010, p.4).

Os estudantes por meio do desenho demonstraram a parte mais significativa para eles e pode expressar sua imaginação ao desenhar a imagem demonstrada abaixo.



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR(2019)

Trabalhar com a música intitulada de Brincadeira do Patati e Patatá foi importante, uma vez que as crianças não conhecia a mesma, sendo novidade e também desenvolveu a concentração, interação, trabalho em grupo, como igualmente a coordenação motora. Iza e Mello dizem que:

as atividades de Movimento podem desenvolver as habilidades de lateralidade, equilíbrio, noções de espaço e tempo, dentro e fora, esquema corporal, tônus muscular, enfim, uma infinidade delas que podem ser exploradas de inúmeras formas, abordando aspectos como alto/baixo, espaço e tempo, ritmo, forte e fraco, lento e rápido, entre outros (IZA E MELO, 2009 p.290).

Brincadeiras (Patati e Patatá - 2004)

Quem quer brincar de roda
Quem é que vai brincar
Quem quer entrar na roda
Que o bicho vai pegar (bis)

Você foi escolhido, e vai ter que responder
Que bicho é esse, que faz assim...(có, có!)
Vai ter que entrar na roda, vai ter que desfilar
Uma galinha, você vai ter que imitar!

Você foi escolhido, e vai ter que responder
Que bicho é esse, que faz assim... (áu, áu!)
Vai ter que entrar na roda, vai ter que desfilar
Um cachorrinho, você vai ter que imitar!

Quem quer brincar de roda

Quem é que vai brincar
Quem quer entrar na roda
Que o bicho vai pegar (bis)

Você foi escolhido, e vai ter que responder
Que bicho é esse, que faz assim... (miáu, miáu!)
Vai ter que entrar na roda, vai ter que desfilar
Um gatinho, você vai ter que imitar!

Você foi escolhido, e vai ter que responder
Que bicho é esse, que faz assim... (ô, ô, ô, ô!)
Vai ter que entrar na roda, vai ter que desfilar
Um macaquinho, você vai ter que imitar!

Quem quer brincar de roda
Quem é que vai brincar

Quem quer entrar na roda
Que o bicho vai pegar (bis)

De acordo com Iza e Mello (2009), as crianças compreendem o mundo através das mediações com os adultos, objetos e outras crianças e que os movimentos são essenciais para esse desenvolvimento. Porém, segundo as autoras os movimentos vão além dos motores, eles estão relacionados a atividades de resolução de problemas, criatividade, memória, atenção e outras.

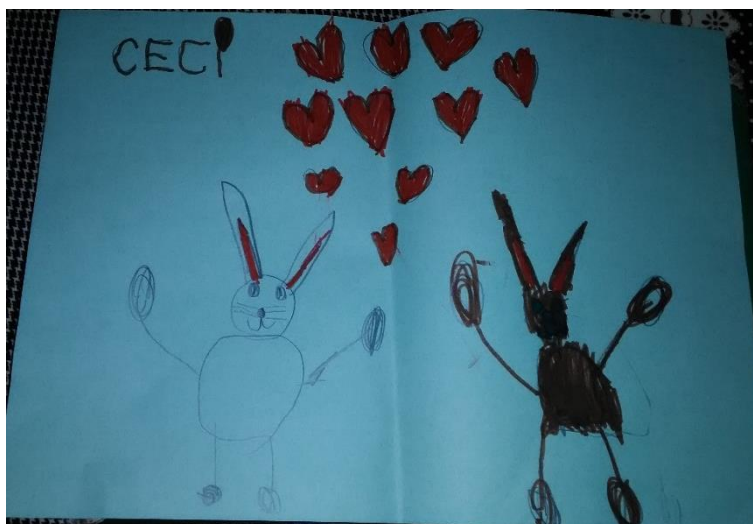
Iza e Mello dizem que

as atividades de Movimento podem desenvolver as habilidades de lateralidade, equilíbrio, noções de espaço e tempo, dentro e fora, esquema corporal, tônus muscular, enfim, uma infinidade delas que podem ser exploradas de inúmeras formas, abordando aspectos como alto/baixo, espaço e tempo, ritmo, forte e fraco, lento e rápido, entre outros (IZA E MELO, 2009 p.290).

A integração entre os aspectos sensíveis, afetivos, estéticos e cognitivos, assim como a promoção de interação e comunicação social, conferem caráter significativo à linguagem musical. É uma das formas importantes de expressão humana, o que por si só justifica sua presença no contexto da educação, de um modo geral, e na Educação Infantil, particularmente.

Relacionado a terceira atividade do livro *Menina bonita do laço de fita*, foi muito significativa, tendo em vista que a docente já havia trabalhado a temática, sendo assim foi realizado o debate acerca dos conhecimentos já obtidos do livro, como também eles puderam expressar a compreensão do mesmo em forma de desenhos. Pois, conforme aponta Barbosa:

As rotinas que estão sempre presentes nas propostas pedagógicas e nas práticas das instituições de Educação Infantil tornam-se um elemento indiscutível por estarem profundamente ligadas a uma tradição social e educacional, não fazendo, assim, parte das discussões pedagógicas, das teorizações da Educação Infantil e de uma tomada consciente de decisão do educador ou da equipe de trabalho das instituições de educação e cuidados das crianças pequenas, em seu desenvolvimento (BARBOSA 2006, p. 116).



FONTE: ARQUIVOS DO AUTOR (2019)

Os resultados obtidos foram excelentes, pois os desenhos realizados e os debates sobre as atividades executadas foram de grande relevância para o crescimento pessoal e a aprendizagem das crianças. Por este motivo é essencial ter professores competentes e comprometidos com a educação, abordando em sala de aula conteúdos que permitam os estudantes pensarem de forma prazerosa, podendo ser livres para expressar suas opiniões acerca do conteúdo apresentado.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade está presente no dia a dia da criança, uma vez que dentro do âmbito escolar ou fora dele, elas utilizam as brincadeiras como uma forma de interação social, a qual proporciona um convívio mais agradável e prazeroso ao lado das pessoas, facilitando a convivência junto às crianças da mesma ou aproximada idade.

Partindo deste ponto de vista o docente deve utilizar o lúdico como forma de aprendizagem, visto que lidará com o universo ao qual a criança já está inserida possibilitando uma aprendizagem mais significativa e deletável.

Devemos lembrar que as crianças da Educação Infantil estão em constante desenvolvimento e aprendizado, então temos que estimular de forma positiva e facilitar sua aprendizagem.

Com base nas leituras bibliográficas realizadas, da reflexão acerca do plano de intervenção e da pesquisa de campo, fica perceptível a relevância do lúdico como ferramenta pedagógica no âmbito escolar, em especial na Educação Infantil, auxiliando no desenvolvimento do conhecimento, o qual serão obtidos de maneira mais afável, dinâmica e atrativa, deixando em evidência a enorme contribuição para o conhecimento das crianças por meio dessa metodologia.

Mediante as observações na sala do Infantil V, foi possível identificar que a ludicidade é presente no dia a dia, na educação das crianças. A educadora observada prioriza os conhecimentos prévios das crianças e a partir deles desenvolve atividades para aguçar o conhecimento dos mesmos, de forma lúdica.

Cabe ressaltar que ainda o brincar é considerado por alguns docentes como um passa tempo, uma recreação. Contudo é importante evidenciar que o brincar desenvolve inúmeras competências. Desse modo devemos deixar em destaque a magnitude que a ludicidade possui no processo ensino e aprendizagem.

Nesta pesquisa podemos apontar diversas contribuições e benefícios que a ludicidade proporciona no processo de ensino e aprendizagem às

crianças, identificando que o lúdico é um artefato no qual facilita no processo de aquisição de conhecimento.

As atividades lúdicas promovem inúmeros benéficos para os discentes, como pode ser identificado no plano de intervenção pedagógica, uma vez que com as atividades realizadas, proporcionaram a interação, coordenação motora, audição, tato, visão, fazendo com que os discentes pudessem utilizar essas habilidades de forma imperceptível para eles, mas que foi muito significativa na aprendizagem.

Conclui-se neste caso, que a referida pesquisa foi de relevante para evidenciar que a utilização da ludicidade dentro da sala de aula é essencial no conhecimento, compreendendo as variadas contribuições que o brincar proporciona para a criança.

REFERÊNCIAS

AMARILHA, M. (1997). *Estão mortas as fadas? Literatura infantil e prática pedagógica*. Petrópolis: Editora Vozes.

BAPTISTA, Mônica Correia. **A linguagem escrita e o direito à educação na primeira**. Minas Gerais, p. 1-17, 13 de setembro de 2010.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta**, para utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro: FAE/MEC, 1988.

_____, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2001.

KISHIMOTO, Tizuku Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KIYA, Marcia C. da Silveira. **Caderno pedagógico O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Disponível em http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf, acessado em 04 agosto de 2019.

KRAEMER, Maria Luiza. **Quando o brincar é aprender**. Edições Loyola: São Paulo. 2007. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=vtl1yKhCQd8C&printsec=frontcover&dq=o+brincar+e+o+ludico+para+educa%C3%A7ao+infantil&hl=pt>. Acesso em: 20 de jun. 2019.

LOPES, Vanessa Gomes, **Linguagem do corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

IZA, Dijnane Fernanda Vedovatto; MELLO, Maria Aparecida. **QUIETAS E CALADAS: as atividades de movimento com as crianças na Educação Infantil**. *Educação em Revista*. Belo Horizonte, v.25, n.02, p.283-302, ago. 2009.

MACHADO. Ana Maria: **Menina bonita do laço de fita**. 7ª edição. São Paulo. Ática, 2005.

MORAIS, Ana Maria Galeazzi. **A importância do brincar no desenvolvimento infantil**. Disponível na Internet via: <http://www.tribunaimpressa.com.br/Conteudo/A-importancia-do-brincar-no-desenvolvimento-infantil,771,778> acessado em 15 de fevereiro de 2019.

PAGANOTTI, Ivan **vygotsky-e-o-conceito-de-zona-de-desenvolvimento-proximal**. Disponível na Internet via: <https://novaescola.org.br/conteudo/1972/vygotsky-e-o-conceito-de-zona-de-desenvolvimento-proximal#> acessado em 11 de fevereiro de 2019.

SANTOS, J.A. **Avaliação do interesse de leitura em alunos de 2 e 4 séries.** Dissertação de mestrado, apresentada ao Programa de Pós Graduação em Educação da UFSCar, 1996.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: Sucata Vira Brinquedo.** Santa Marli Pires dos Santos e colaboradores. Porto Alegre: Artmed, 2007. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=2U1VIPTSQLYC&pg=PA9&dq=O+BRINCAR+N> A>. Acesso em: 15 julho 2019

SOARES, Jiane Martins. **A importância do lúdico na alfabetização infantil.** Disponível em <http://acervo.plannetaeducacao.com.br/portal/imagens/artigos/diario/ARTIGO%20JIANE%20JOGO1.pdf>, acessado em 15 agosto de 2019.

VELASCO, C.G. **Brincar, o Despertar Psicomotor.** Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na Educação Infantil.** São Paulo, 1995.